

Battle Combo Cód. 5375

Macaco-Aranha



Como Instalar as baterias:

- Abra o compartimento das baterias usando uma chave apropriada.
- Insira 2 baterias AG13/LR44 (1,5V) na polaridade correta (+) ou (-) como mostra a imagem.
- Feche o compartimento e parafuse-o novamente.

Cuidados com as baterias:

- Não recarregue, baterias não recarregáveis.
- Não use baterias recarregáveis.
- Coloque as baterias na polaridade correta.
- Baterias gastas devem ser removidas do brinquedo.
- Os terminais de alimentação não devem ser curto-circuitados.
- Diferentes tipos de baterias novas e usadas não devem ser misturadas.
- Somente usar as baterias recomendadas nesse manual.
- A instalação das baterias deverá ser feita por um adulto.

Função dos botões:

- S1 = Para Cima/Pular S2 = Esquerda (Para trás) com o botão B tem função especial
S3 = Para Baixo/Manter Abaixado S4 = Direita (Para frente) S5 = Partida
S6 = Pausa S7 = Som S8 = ON/OFF
S9 = Pular(A) S10 = Pegar (B) S11 = Reset

- Apertando S2 "ESQUERDA" o Macaco-Aranha se move para a esquerda.
- Apertando S4 "DIREITA" o Macaco-Aranha se move para a direita.
- Apertando S1 "PARA CIMA" o jogador sobe na tela.
- Apertando S3 "PARA BAIXO" o jogador desce na tela.
- O botão S8= A (Pular) deverá somente ser apertado se o Macaco-Aranha precisar pular, mas junto com o botão "esquerda" (S2) ou "direita" (S4), senão o Macaco-Aranha cai.
- O botão S10= B serve para pegar a mochila e ganhar energia.
- S5= Partida = Para começar o jogo.
- S8= Pausa = Para parar o jogo. Para recomendar aperte S5 (partida) de novo.
- S7= Som = Para ligar ou desligar o som.
- S8= ON/OFF
- S11= Reset = Caso o jogo travar aperte esse botão.

O Jogo:

Durante o jogo muitas surpresas podem acontecer. Pedras podem acertar o Macaco-Aranha, árvores podem atrapalhar e a corda pode romper. No tempo definido para passar de nível o Macaco-Aranha **tem que acelerar e ganhar energia** (pegando a mochila) para terminar a escalada.

Como Jogar:

1. O modo demonstração começa após 5 segundos do botão ON/OFF ser apertado.
2. Esse modo funcionará durante 2 minutos aproximadamente se nenhum botão for apertado nesse período o aparelho desliga.
3. Após a Partida o jogador tem 180 segundos (3 minutos) de jogo para passar de nível. Tem 3 níveis.
4. Em cada nível o jogador tem 3 vidas, caso perca-as, o jogo acaba.
5. Durante o jogo caso nenhum botão seja apertado após 2 minutos o aparelho desliga.
6. Apertando o botão (pausa) o aparelho desliga após 2 minutos, caso nenhum outro botão seja apertado.
7. Resultado aparece na tela durante o jogo, quando alcança-se marcas, quando termina o jogo ou quando passa para outro nível. Marcas altas começam a piscar.
8. O maior resultado obtido fica registrado no aparelho, porém este zera quando as baterias são trocadas.

Quando o Jogo começa:

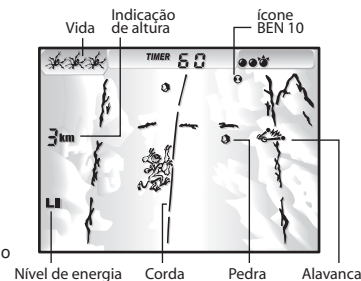
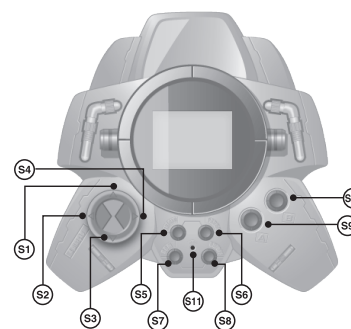
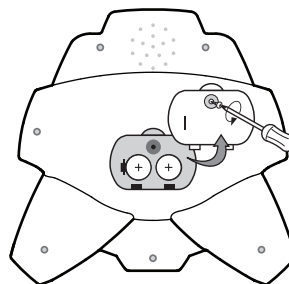
- a. O Macaco-Aranha deverá completar cada etapa em 3 minutos e subir no mínimo 5Km tendo cuidado com as pedras caindo. Caso conseguir subir 9Km numa etapa o jogo termina.
- b. L1 aparecerá na tela no nível 1
- c. Cronômetro & 179 aparecerão na tela.
- d. Caso o Macaco-Aranha quiser se mexer para esquerda ou direita deverá apertar os botões ESQUERDA ou DIREITA mas se quiser subir um degrau deverá também apertar rapidamente o botão PULAR.
- e. Na tela aparecerá a letra L com três barras que mostram a energia do Macaco-Aranha. Caso o Macaco-Aranha pule muito ele perderá rapidamente a energia e deverá conseguir pegar a mochila para restaurar a mesma (normalmente a energia completa permite avançar 20 degraus e 7 pulos).
- f. O topo da montanha está à 9Km em todos os níveis.

Marcas:

O Jogador tem que obter resultados mínimos prefixados para ir para o próximo nível. Os níveis são L1, L2 e L3.

Observação:

- Favor guardar este manual para futuras referências.
- No caso de uso do produto em ambientes desfavoráveis (com descargas eletrostáticas) a peça pode não funcionar adequadamente



Candide®

